

Raisa Nabila¹⁾, Nuralam Syamsuddin²⁾,

¹⁾Universitas Negeri ArRaniry, Banda Aceh, Indonesia

Email:

190205075@student.ar-raniry.ac.id

Mengembangkan Video Pembelajaran Remedial Matematika Berbasis *Online* di SMP

Article Info

Article Information

Received :

Revised :

Accepted :

Kata Kunci: Video Pembelajaran, Remedial, Kurikulum Mandiri, ADDIE.

Abstrak :

Pemahaman siswa yang rendah mengakibatkan nilai ujian yang diperoleh siswa rendah dan tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) yang ditentukan sehingga siswa tersebut dianggap tidak tuntas. Strategi pelaksanaan remedial dapat dilaksanakan dengan melakukan pembelajaran ulang dengan metode dan media yang berbeda dan lebih baik. Di era digital ini, potensi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat besar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis daring, seperti video pembelajaran interaktif, siswa dapat lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran remedial. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran remedial berbasis daring. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data validasi dan analisis data uji praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan valid dengan penilaian ahli media sebesar 71% dan ahli materi sebesar 87,5%, dengan kategori baik. Oleh karena itu, proses dan hasil pengembangan video pembelajaran remedial berbasis daring memiliki potensi besar untuk menjadi video pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran remedial.

Abstract

Keywords: Learning Videos, Remedial, Independent Curriculum, ADDIE.

Students' low understanding results in low test scores obtained by students and not reaching the specified KKTP (Criteria for Completion of Learning Objectives)

so that these students are considered incomplete. The remedial implementation strategy can be implemented by re-learning with different, better methods and media. In this digital era, the potential for using technology in learning is very large. By utilizing online-based learning media, such as interactive learning videos, students can be more actively involved in the remedial learning process. Therefore, researchers want to develop learning media in the form of online-based remedial learning videos. This research is development research that follows the stages of the ADDIE development model. The data analysis techniques used in this research are validation data analysis techniques and practicality test data analysis. The research results showed that the learning videos developed were valid with an assessment of 71% by media experts and 87.5% by material experts, in the good category. Therefore, the process and results of developing online-based remedial learning videos have great potential to become digital-based learning videos that can be used in remedial learning

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti yang mempunyai implikasi penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat untuk mempelajari ilmu mata pelajaran lain maupun sebagai mata pelajaran tersendiri. Penguasaan materi matematika oleh siswa menjadi suatu keharusan yang tidak dapat ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang semakin kompetitif pada saat ini (Muhammad Daut Siagin, 2016).

Matematika memegang peran penting sebagai dasar logika dan penyelesaian yang diterapkan dalam mata pelajaran lain. Namun, banyak orang yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit. Ada beberapa kendala yang dihadapi siswa saat menyelesaikan permasalahan matematis, karena mereka kesulitan mengaitkan konsep, simbol, dan gambar, serta menghubungkan cerita kontekstual dengan simbol saat menyelesaikan masalah matematika (Zainuddin et al., 2021)

Media pembelajaran merupakan alat bantu siswa untuk merangsang pikiran, kemampuan, dan perhatian. Peran media sangat penting dalam proses belajar agar siswa aktif dan mudah dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Ahmad Rohani menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam proses belajar mengajar berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien (Ahmad Rohani, 2007). Media pembelajaran terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi saat ini, salah satunya media pembelajaran berbasis *online*.

Berdasarkan studi awal di sekolah ini hasil wawancara peneliti memperoleh informasi

bahwa mereka telah melaksanakan kurikulum merdeka pada kelas VII. Kemudian media pembelajaran matematika yang digunakan berbasis *online* ialah *google classroom*, *Quiziz*, dan video *Youtube*. Dalam kegiatan pembelajaran masih ada siswa yang tidak tuntas dalam pembelajarannya, sehingga perlu dilakukan remedial *teaching*. Namun remedial *teaching* tersebut diberikan masih dalam bentuk *hard copy* atau berupa lembar tes, tanpa adanya pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran, padahal sekolah tersebut terletak di pinggiran kota yang letaknya strategis dan memadai, sekolah tersebut juga memiliki fasilitas komputer beserta fasilitas internet, bahkan sering digunakan untuk melakukan ujian sekolah.

Di era digital saat ini, teknologi memiliki potensi besar dalam mendukung

pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran online, seperti video interaktif, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran remedial. Media tersebut membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit, memberikan kesempatan untuk berlatih mandiri, dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, teknologi memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik dengan lebih cepat dan efektif, menjadikan proses pembelajaran lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan masing-masing siswa. Oleh karena itu, dengan memanfaatkannya potensi teknologi secara optimal, pentingnya bagi sekolah dan para pendidik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran remedial diharapkan proses pembelajaran remedial dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memotivasi bagi siswa.

Oleh karena itu, dengan memanfaatkannya potensi teknologi secara optimal, pentingnya bagi sekolah dan para pendidik untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran remedial diharapkan proses pembelajaran remedial dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan memotivasi bagi siswa.

Pada dasarnya video pembelajaran remedial sudah ada tetapi belum ada yang seperti peneliti inginkan, sehingga peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran remedial, yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan sesuai dengan kebutuhan analisis yang dilakukan peneliti, alasan mengembangkan video pembelajaran remedial itu penting yaitu membantu siswa yang memerlukan pembelajaran remedial tambahan, menyediakan akses yang lebih luas, mendukung gaya belajar yang beragam, meningkatkan keterlibatan dan motivasi, menyediakan pembelajaran yang konsisten, memfasilitas pembelajaran yang mandiri, mempercepat proses perbaikan pembelajaran, dan membantu meningkatkan prestasi akademik mereka. sebagai media pembelajaran, video berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa, kemudahan untuk mengulang video (replay) dan cara menyajikan informasi secara terstruktur menjadikan video termasuk salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami sebuah konsep atau materi. Selain itu video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan minat belajar siswa (Yelvi Ramadani et al.,2022). Dengan demikian, video pembelajaran merupakan pilihan yang sangat efektif untuk pembelajaran remedial karena memungkinkan materi dipelajari ulang, memberikan penjelasan yang lebih visual, mudah diakses, meningkatkan motivasi, mendukung berbagai gaya belajar, serta menawarkan variasi dalam metode pengajaran.

Adapun media pembelajaran berbasis *online* adalah alat yang yang ditawarkan kepada guru untuk kebutuhan pembelajaran remedial di laboratorium komputer. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran remedial berbasis *online*. Video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk menjelaskan materi remedial, video ini merupakan video animasi yang dapat

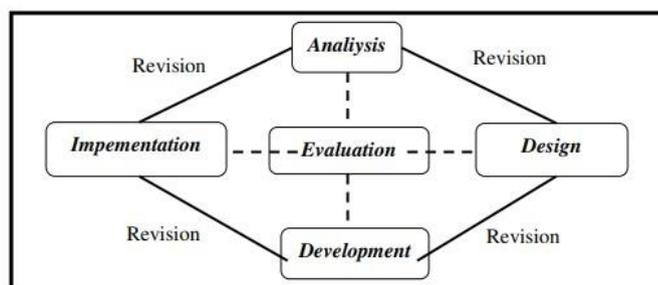
meningkatkan, motivasi, hasil dan pemahaman siswa. Video ini nantinya akan diupload pada platform *Youtube*, dengan cara membagikan link *Youtube* agar bisa diakses oleh guru, siswa maupun orang yang ingin mempelajarinya.

Berdasarkan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Maulidya, 2022). pembelajaran remedial sudah pernah di teliti oleh dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika peserta didik meningkat setelah dilakukan program remedial dengan menggunakan model pembelajaran *conceptual change*, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata *pre-test* 45,68 dan setelah diberi perlakuan meningkat hingga 77,13. Akan tetapi saran peneliti kepada pembaca ialah diharapkan untuk mencapai kualitas hasil belajar yang maksimal terkait semua materi pembelajaran, diharapkan para guru menggunakan media belajar yang cocok atau sesuai pada tiap-tiap materi yang berbeda-beda. Penelitian relevan selanjutnya yang dilakukan oleh (Rahmah Johar et al., 2024). Pengembangan Video Pembelajaran Remedial Berbasis *E-learning* Pada Materi Pecahan di Kelas Menengah Sekolah , berdasarkan hasil penelitiannya berupa validitas video pembelajaran remedial sebesar 96,14% dengan kriteria sangat valid, video pembelajaran remedial dapat terbaca dengan baik, dan kepraktisan video pembelajaran remedial berbasis *e-learning* sebesar 85,61% dengan kriteria sangat baik, dapat disimpulkan video pembelajaran remedial berbasis *e-learning* pada materi pecahan memenuhi kriteria valid dan praktis. video pembelajaran remedial layak digunakan, dapat dioperasikan dengan mudah, dan bermanfaat bagi siswa dalam mengatasi kesulitan belajar yang mengakibatkan ketidaktuntasan belajar, sedangkan penelitian ini berbasis *online* dan materi yang digunakan berbeda yaitu materi peluang.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah penelitian pengembangan (Research and Development-R&D). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut (Doni Dwiranata et al., 2019). Model ADDIE sering digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan produk atau model pembelajaran tertentu. Keunggulan dari model ini adalah produk atau model yang dihasilkan

dipastikan valid, karena setiap tahapnya didasarkan pada analisis yang mendalam, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap dievaluasi terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Selain itu, model ini juga lebih terstruktur dan sistematis (Marinu Waruwu,2024). Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih menggunakan model pengembangan ADDIE, pemilihan model ini didasari karena dapat dikembangkan secara sistematis, lebih terstruktur, dapat menyesuaikan dengan kebutuhan analisis yang dilakukan peneliti. Adapun tahap model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Peureulak. Sekolah ini beralamat di Jl. Pegadaian No. 10, Keude Peureulak, Kec. Peureulak, Kabupaten Aceh Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada Agustus 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Validator dalam penelitian ini terdiri dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, seorang guru, dan tiga orang siswa kelas VIII SMP Negeri Peureulak.

Tahapan-tahapan dari model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut:1) Tahap Analisis (*Analyze*), tujuan dilakukan analisis pada tahap ini ialah menganalisis perlunya pengembangan video pembelajaran remedial berbasis *online*. Adapun analisis yang dilakukan pada tahap ini meliputi: a) analisis awal b) analisis siswa c) analisis kurikulum c) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah. 2)Tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan materi dan membuat desain media yang akan dikembangkan.

3) Tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini akan dilakukan proses validasi terhadap video pembelajaran remedial yang telah di desain kemudian akan divalidasi melalui angket penilaian yang diisi oleh validator dan akan diberikan saran. Hasil penilaian dari para ahli atau validator bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap video pembelajaran yang valid dan dapat digunakan. Proses perbaikan video pembelajaran dilakukan berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli/validator. 4) Tahap Implementasi (*Implementation*) pada tahap ini dilakukan penerapan video pembelajaran remedial kepada siswa, penerapan ini dilakukan dalam kegiatan uji terbatas. Penerapan video pembelajaran ini dilakukan setelah produk selesai divalidasi oleh validator, sudah direvisi, dan telah valid. Maka tahapan selanjutnya adalah uji coba oleh guru dan siswa kemudian memberikan lembar angket kepraktisan. 5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini bertujuan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan sudah memenuhi standar keberhasilan dan harapan peneliti. Tahapn evaluasi ini dilakukan pada setiap tahapan ADDIE. Evaluasi ini dilakukan pada tiapp tahapan ADDIE dinamakan evaluasi formatif, bertujuan untuk merevisi video pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh validator menjadi lebih baik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu: 1) lembar validasi yang berisi saran dan masukan yang bermanfaat dalam pembuatan produk. 2) lembar angket berisi beberapa pernyataan mengenai video pembelajaran remedial berbasis *online*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar angket. Lembar angket adalah cara pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada para ahli/validator, guru, dan siswa. Selanjutnya, data yang telah dikumpulkan kemudian akan dianalisis tingkat kevalidan video pembelajaran sehingga dapat mendeskripsikan video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Kriteria kevalidan video pembelajaran pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Validitas

	Kualifikasi Sangat
Rata-rata	
$80 < P \leq 100$	Baik Baik
$60 < P \leq 80$	
$40 < P \leq 60$	57
$0 < P \leq 20$	

Cukup Baik

Kurang Baik

Tidak Baik

Sumber: Agustina Fatmawati (2016)

Uji kepraktisan dinilai menggunakan angket penilaian, angket ini diisi oleh guru dan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Peureulak sebanyak tiga orang siswa. Hasil dari data tersebut akan dianalisis tingkat kepraktisan video pembelajaran sehingga dapat mendeskripsikan video pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Tabel 1. Kriteria kepraktisan

Rata-rata	Kualifikasi Sangat
$80 < P \leq 100$	Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis Cukup
$40 < P \leq 60$	Praktis Kurang
$20 < P \leq 40$	Praktis Tidak
$0 < P \leq 20$	Praktis

Sumber: Azwar, S
(2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE ini sederhana, mudah dipelajari dikarenakan merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan ada lima tahapan yang mudah dipahami, sehingga memudahkan untuk mengembangkan sebuah video, buku panduan, dan bahan ajar. Sehingga dengan tahapan yang jelas dan evaluasi berkelanjutan, model ini memungkinkan pengembangan

materi pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa yang membutuhkan perbaikan dalam pemahaman mereka. Tahapan-tahapan dari model pengembangan ADDIE diuraikan sebagai berikut.

Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis perlunya pengembangan video pembelajaran remedial berbasis *online*. Untuk mendukung dalam pembuatan produk yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Peureulak. Sehingga akan mudah mengembangkan video pembelajaran remedial berbasis *online*, adapun hasil analisisnya yaitu: 1) analisis awal Analisis ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kendala dengan menggunakan media pembelajaran yang tersedia dan analisis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media digital di sekolah tersebut untuk mendukung proses pembelajaran remedial secara digital. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut yang berbasis *online* ialah *google classroom*, *quiziz* dan *video youtube*. Analisis ini dilakukan untuk memudahkan langkah awal penelitian, melihat materi dengan capaian pembelajaran yang harus dipenuhi, sehingga diperlukan pengembangan video pembelajaran remedial. 2) Analisis siswa, berdasarkan dari hasil penelitian bahwa siswa lebih tertarik dengan pembelajaran menggunakan media atau video pembelajaran yang animasinya lebih nyata. Akan tetapi, penggunaan media digital atau video pembelajaran remedial berbasis *online* belum optimal dilakukan. Hal ini diperkuat dengan penelitian Eka Melati et al., (2023) bahwa pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Namun, tantangan terkait dengan kualitas konten dan aspek teknis perlu diperhatikan untuk memastikan implementasi animasi yang efektif dalam pembelajaran. 3) Analisis kurikulum Berdasarkan hasil wawancara peneliti juga memperoleh informasi bahwa pada sekolah tersebut telah melaksanakan kurikulum merdeka. Berdasarkan kurikulum merdeka pada capaian pembelajaran fase D pada elemen analisis data dan peluang, dan capaian Berdasarkan hasil wawancara peneliti juga memperoleh informasi bahwa pada sekolah tersebut telah melaksanakan kurikulum merdeka. Berdasarkan

kurikulum merdeka pada capaian pembelajaran fase D pada elemen analisis data dan peluang. 4) Analisis fasilitas dan lingkungan sekolah, Pada tahap analisis fasilitas diperoleh bahwa sekolah tersebut memiliki fasilitas komputer beberapa unit ditempatkan pada laboratorium komputer sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas internet. Fasilitas komputer tersebut sering digunakan untuk melakukan ujian sekolah, AKM, praktik teknologi pembelajaran, dengan fasilitas ini diharapkan pemahaman siswa dalam pembelajaran yang berkaitan dengan digital sudah ada mereka peroleh. Sekolah tersebut berada di pusat perkotaan di kecamatan peureulak yang memiliki banyak akses aktifitas masyarakat.

Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan fakta paparan diatas peneliti melakukan kegiatan rancangan berdasarkan hasil kebutuhan yang ditemukan dengan menekankan kepada aktivitas kegiatan digital pembelajaran yaitu merancang, berkaitan erat dengan kebutuhan pembelajaran remedial yang digital yaitu peneliti mencoba mendesain video pembelajaran remedial berbasis online. Video ini menyesuaikan karakteristik siswa pada sekolah tersebut. Menurut Hanum Firda dan Didik Nurhadi mengemukakan bahwa pada tahap desain bertujuan untuk merancang produk sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan pada tahapan sebelumnya (Firda, H, & Nurhadi, 2021). Berdasarkan pendapat tersebut meyakinkan peneliti bahwa perlu dilakukan tahap desain untuk merancang produk sesuai dengan hasil analisis guna memperoleh produk berupa video pembelajaran remedial berbasis online. Ada beberapa langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini yaitu memilih materi, perancangan materi menggunakan Microsoft word, pengumpulan animasi, background, musik, dan pemilihan font.

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah itu dilaksanakan tahap pengembangan. Berdasarkan hasil analisis data diatas dan perancangan peneliti, peneliti melakukan produk yang telah menjadi prototipe, maka dilakukanlah kegiatan untuk divalidasi lebih lanjut, validasi ini berdasarkan analisis yang dilakukan. Validasi yang dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan, alat ukur yang valid mampu menjalankan fungsi ukurannya yang tepat. Alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur kevalidan ialah melalui lembar angket validasi. Tujuan validasi dilakukan untuk memperoleh saran dan masukan guna

memperoleh video pembelajaran yang lebih baik dan layak digunakan dalam uji coba di lapangan. Pada tahap ini akan dilakukan proses validasi terhadap video pembelajaran yang telah dikembangkan. Proses validasi video pembelajaran akan divalidasi melalui angket penilaian yang diisi oleh validator

Tabel 3. Data Hasil validasi ahli media

<u>Lembar Penilaian</u>		<u>Keterangan</u>
Ahli Materi	87,5%	Sangat Baik
Ahli Media	71%	Baik

Berdasarkan uraian diatas diperoleh rata-rata skor validasi dari segi materi yaitu

87,5% dengan kategori sangat baik dari segi kesesuaian materi, tampilan, penyajian materi, dan berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 71%, Hal ini berarti video pembelajaran yang dikembangkan valid kualifikasi baik. Sehingga video pembelajaran remedial berbasis *online* sudah layak dan dapat digunakan dengan beberapa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap implementasi (Implementation)

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas oleh guru dan siswa dengan memberikan

lembar angket kepraktisan. peneliti melakukan uji coba dalam skala terbatas saja karna memang pada implementasi itu dalam bentuk prototipe, hasil validasi nanti melakukan uji kepraktisan dengan guru dan sejumlah siswa yang terbatas itu Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Putri Nur Rohmah,2021)

Selanjutnya, pada tahap implementasi guru dan siswa akan mengisi lembar penilaian berupa angket peilaian kepraktisan untuk mengukur tingkat kepraktisan dari video pembelajaran remedial berbasis *online*. Adapun hasil penilaian angket kepraktisan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Kepraktisan

<u>LembarPenilaian</u>	<u>Validator</u>	<u>Keterangan</u>
Guru	80,35%	Sangat Praktis
Siswa	84,48%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4 diperoleh hasil analisis uji kepraktisan video pembelajaran remedial berbasis online yang divalidasi oleh guru diperoleh 80,35% dengan kategori sangat praktis sedangkan hasil analisis uji kepraktisan

video pembelajaran yang divalidasi oleh tiga orang siswa diperoleh 84,48% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran ini sangat praktis digunakan.

Tahap evaluasi (Evaluation)

Bertujuan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan sudah memenuhi standar

keberhasilan dan harapan peneliti. Tahap evaluasi dilaksanakan pada setiap tahapan model ADDIE. Evaluasi yang terjadi pada setiap tahapan model ADDIE dinamakan evaluasi formatif, bertujuan untuk merevisi video pembelajaran yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh validator menjadi lebih baik. Peneliti mencermati terdapat beberapa perubahan dari segi tampilan, isi materi, serta penambahan asesmen awal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan di SMPN 1 Peureulak mengenai pengembangan video pembelajaran remedial berbasis *online*, maka peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pengembangan video pembelajaran remedial menunjukkan bahwa keterpakaian memiliki validitas yang baik untuk dijadikan salah satu video pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran remedial berbasis *online*. 2) Berdasarkan data kepraktisan guru dan angket respon siswa terhadap video pembelajaran berbasis *online*, guru memperoleh persentase kepraktisan bernilai positif sebesar 80,35% dan angket respon siswa memperoleh persentase 84,48%. Sehingga video pembelajaran tersebut valid dan praktis digunakan dalam penerapan kegiatan pembelajaran remedial berbasis *online*, dapat dilihat dari segi aspek media, aspek tampilan, aspek kualitas teknis, keefektifan media, aspek pendidikan, dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Siagin, Muhammad Daut "Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran

Matematika" MES (*Journal of Mathematics Education and Science*) 60.

Zainuddin (2021) "Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Peluang Ditinjau dari

Koneksi Matematis". *Suska Journal of Mathematics Education*. 7(1): 41-48

Rahmadani, Yelvi. dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Software*

Sparkol Videoscribe untuk SMP Kelas VII, Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi.

Maulidiya. (2022). "Pembelajaran Remedial untuk Meningkatkan Hasil Matematika di SMPN/MTsN", Skripsi, Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar - Raniry.

Dwiranata, Doni, dkk. (2019) "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA". *Jurnal Varian*. 3(1): 2.

Waruwu, Marinu (2024) "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan". *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(2):1227.

Firda, H, & Nurhadi, D. (2019) "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto". *Jurnal Hikari*. 7(1):14-26.

Fatmawati, Agustina. (2016). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X". *Jurnal EduSains*, 4(2):96.

S, Azwar. (2010). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rahmadani, Yelvi. dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika Materi Peluang Berbasis Software Sparkol Videoscribe untuk SMP Kelas VII, Jawa Tengah: CV. Pena Persada Redaksi.*

Rahmah Johar, Aisyah Rayhan Moulina dkk. (2024) "Pengembangan Video Pembelajaran Remedial Berbasis E-learning Pada Materi Pecahan di Kelas Menengah Sekolah" *Jurnal Pendidikan Matematika*. 18(1):109.

Rohani, Ahmad. (2007). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Firda, H, & Nurhadi, D. (2021). "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Instrumen Penilaian

Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto". *Jurnal Hikari*. 7(1):14-26.

Melati, Eka dk. (2023). "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". *Journal on Education*, 6(1) :759.